

**PENERAPAN MEDIA *MONOPOLY GAMES SMART (MGS)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
EKOSISTEM DI KELAS VII MTS AL-WAHDAH SUMBER**

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan S1 IPA Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon



SRI AYU
NIM. 14111620096

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2015 / 1436**

**PENERAPAN MEDIA *MONOPOLY GAMES SMART (MGS)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
EKOSISTEM DI KELAS VII MTS AL-WAHDAH SUMBER**

SKRIPSI

**SRI AYU
NIM. 14111620096**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2015 M/1436 H**

ABSTRAK

SRI AYU : “Penerapan Media *Monopoly Games Smart (MGS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber”

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar adalah aktivitas siswa. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran biologi sangat diperlukan, sehingga apa yang dipelajari akan lebih tertanam dalam pikiran siswa. Untuk itu, melalui penerapan media *Monopoly Games Smart* dalam Proses Belajar Mengajar diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa, yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan *Monopoly Games Smart* pada pembelajaran Biologi merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa serta dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa, sehingga mendapatkan hasil belajar siswa yang memuaskan. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengkaji penerapan media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di MTs Al-Wahdah Sumber. (2) Untuk mengkaji hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi materi Ekosistem dengan menggunakan media *MGS (Monopoly Games Smart)* di MTs Al-Wahdah Sumber. (3) Untuk mengkaji respon siswa terhadap penggunaan media *MGS (Monopoly Games Smart)* dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi Ekosistem di Mts Al-Wahdah Sumber.

Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Wahdah Sumber pada semester genap. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengukur hasil belajar siswa, observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B (kelas eksperimen) berjumlah 30 orang dan kelas VII A (kelas Kontrol) berjumlah 30 orang di MTs Al-Wahdah Sumber. Data hasil penelitian kemudian di analisis dengan menggunakan *SPSS 16.0* melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji T.


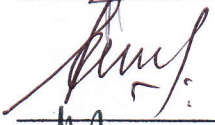

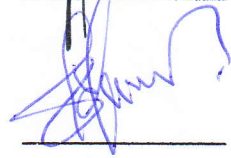
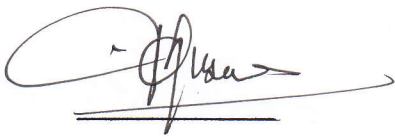

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berdasarkan hasil analisis observasi, aktivitas siswa meningkat setelah diterapkan media *Monopoly Games Smart*. (2) Hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* nilai rata-rata *pretest* sebesar 39, *posttest* 78 dan *n-gain* 0,62. Hasil belajar siswa kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* nilai rata-rata *pretest* sebesar 41, *posttest* 62 dan *n-gain* 0,33. berdasarkan uji T *Independent Sampel Test*, terdapat peningkatan hasil belajar biologi siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan *Monopoly Games Smart*. Terbukti dari hasil perhitungan uji T menggunakan *SPSS 16* diperoleh nilai *Sig.* $0,000 < (0,05)$ yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar biologi siswa. (3) berdasarkan hasil analisis angket mengenai respon siswa terhadap penerapan media hampir dari siswa (82%) dengan kriteria sangat kuat, menyukai penerapan strategi pembelajaran *Monopoly Games Smart*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Monopoly Games Smart*, Hasil Belajar.

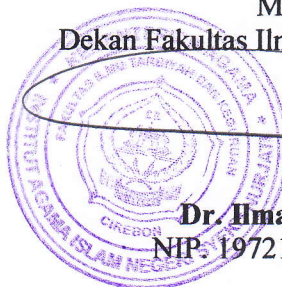
PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penerapan Media *Monopoly Games Smart (MGS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber** oleh Sri Ayu, NIM. 14111620096 telah dimunaqasyahkan pada Jum'at, 28 Agustus 2015 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **LULUS**.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	<u>04 - 09 - 2015</u>	
Sekretaris Jurusan Asep Mulyani, M.Pd NIP. 19790918 201101 1 004	<u>04 - 09 - 2015</u>	
Penguji 1 Dr. Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	<u>03 - 09 - 2015</u>	
Penguji 2 Edy Chandra, S.Si, M.A NIP. 19720507 200003 1 002	<u>04 - 09 - 2015</u>	
Pembimbing 1 Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd NIP. 19690620 200212 2 001	<u>03 - 09 - 2015</u>	
Pembimbing 2 Ina Rosdiana L, M, Si NIP. 19740326 200604 2 001	<u>04 - 09 - 2015</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Ilman Nafi'a, M.Ag
NIP. 19721220 199803 1 004

DAFTAR ISI

	halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang.....	1
B. RumusanMasalah.....	4
C. TujuanPenelitian.....	5
D. ManfaatPenelitian.....	6
E. Kerangka Pemikiran	6
F. Hipotesis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Pengertian Media Pembelajaran	9
B. Media <i>Monopoly Games Smart (MGS)</i>	11
C. Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
D. Konsep Ekosistem	17
BAB III METODELOGI PENELITIAN	25
A. WaktudanTempatPenelitian.....	25
1. TempatPenelitian.....	25
2. Waktu Pelaksanaan.....	25
B. Kondisi Umum Wilayah Sekolah	25
C. DesainPenelitian	26
D. ProsedurPenelitian	28
E. Sumber Data	29
F. PopulasidanSampel.....	29
G. TeknikPengumpulan Data	29
H. TeknikAnalisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Analisis Hasil Penelitian	36
1. Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	37
2. Perbedaan Peningkatan hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Monopoly Games Smart</i>	52
B. Pembahasan	57
1. Aktivitas Belajar Siswa dengan Penerapan Media Monopoly Games Smart (MGS) pada Konsep Ekosistem	58
2. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media <i>Monopoly games Smart (MGS)</i>	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan segera setelah terjadi proses belajar. Hasil pendidikan yang berupa perubahan tingkah laku meliputi bentuk kemampuan yang menurut *taksonomi Bloom* diklasifikasikan dalam tiga kemampuan (domain) yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Brubacher (1987) mengatakan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Burhanudin, 2007: 107).

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa, guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Dalam proses belajar mengajar seringkali terjadi penyimpangan-penyimpangan dalam berkomunikasi sehingga tidak efektif dan efisien, yang tidak lain disebabkan adanya kecenderungan verbalisme, ketidak siapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan dalam belajar, sehingga mendorong siswa pada kejenuhan dalam belajar. Terbukti dengan banyaknya pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik yang tidak menerapkan media pembelajaran dan tanpa adanya variasi dalam pengajaran. Untuk menghindari kesalahan penerimaan informasi oleh siswa, maka seorang guru harus memiliki keterampilan khusus sehingga dapat melaksanakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Belajar bermakna merupakan suatu proses yang dapat menimbulkan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor pada diri siswa secara bertahap.

Peran guru dalam proses pembelajaran IPA menurut teori behaviorisme adalah membuat suatu stimulus yang mampu menciptakan respon peserta didik agar tertarik dengan konsep IPA. Stimulus yang dimaksud dapat berupa

penyajian materi yang menarik, pengembangan eksperimen-eksperimen IPA yang menarik, aplikasi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, dan mengoptimalkan peserta didik agar terlibat aktif. Selain stimulus diperlukan juga pemberian penguatan (reinforcement) positif pada peserta didik (Wisudawati, 2014: 41).

Dalam dunia pendidikan, ilmu biologi merupakan salah satu kajian ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa khususnya. Ilmu biologi telah dipelajari sejak Madrasah Ibtidaiyah hingga perguruan tinggi. Ilmu biologi itu sendiri merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang seluk beluk makhluk hidup, dimana materi-materinya tergolong rumit dan susah untuk dipahami oleh siswa sehingga membutuhkan keseimbangan komponen pendidikan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

Banyaknya istilah-istilah dan konsep yang harus dikuasai, tersebut dapat menjadi beban bagi siswa untuk memahami materi sehingga timbul perasaan dan suasana belajar yang bosan, jenuh. Agar timbul suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi ekosistem dapat diwujudkan melalui media monopoli. Media monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan dari kegiatan proses belajar mengajar, hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari segi kognitif siswa masih kurang memahami pelajaran yang sudah diajarkan oleh gurunya. Terlihat pada hasil tes atau evaluasi setelah proses pembelajaran dan dari pasifnya siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh gurunya. Kemudian dilihat dari ranah afektif yaitu dari segi sikap siswa kepada lingkungannya, masih banyak siswa yang kurang peduli terhadap lingkungan disekitar seperti kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan kebanyakan siswa membuang sampah sembarangan. Selain itu aktivitas siswa selama proses pembelajaran kurang aktif dan komunikatif. Hal itu terlihat dari siswa tidak mau mengemukakan pendapat, siswa tidak mau menanggapi hasil diskusi, siswa tidak mau bertanya kepada

guru, serta tidak mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar seperti itu membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang telah dipelajari karena siswa hanya duduk diam mendengarkan tanpa adanya aktifitas dari siswa. Adapun pada aspek psikomotor, siswa kurang menunjukkan adanya implikasi dari proses belajar mengajar kedalam kehidupannya sehari-hari. Terlihat dari siswa kurang berinteraksi dengan baik dengan makhluk hidup lain seperti tumbuhan dan hewan.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dapat diatasi dengan inovasi-inovasi pembelajaran seperti menggunakan model, media, atau strategi-strategi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan media *Monopoly Games Smart (MGS)* untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas VII MTS Al-Wahdah Sumber.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) yang monoton masih cukup populer di kalangan guru dalam proses pembelajarannya. Salah satunya adalah metode ceramah yang sering diterapkan di MTs Al-Wahdah Sumber yaitu seorang guru hanya menyampaikan materi saja tanpa disertai dengan media pembelajaran yang berakibat pada tingkat kejenuhan pada diri siswa.

Kebanyakan siswa saat ini lebih memilih menghabiskan waktu dengan menonton tv atau menonton video kesukaannya dan lebih memilih bermain games dari pada belajar. Untuk menghindari kemalasan siswa dalam belajar digunakanlah media *Monopoly Games Smart (MGS)* untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Dengan demikian siswa akan tertarik dan antusias dengan media yang akan ditampilkan dalam pembelajaran sebagai proses untuk membantu siswa dalam mencerna pelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran. Di MTs Al-Wahdah Sumber belum ada guru yang memanfaatkan media MGS sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu dalam mengatasi hal tersebut sangat penting dilakukan penelitian, dan penulis mencoba mengkaji bagaimana “Penerapan Media

Monopoly Games Smart dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas VII MTs Al-Wahdah Kabupaten Cirebon”.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diketahui yang ada di sekolah MTs Al-Wahdah kelas VII adalah dalam proses belajar mengajar guru tidak memanfaatkan atau tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu proses belajar mengajar, sehingga dari segi kognitif siswa kurang menguasai materi pembelajaran, dilihat dari segi afektif siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan pada segi psikomotor siswa terlihat tidak mengaplikasikan pelajaran yang sudah didapatkan kedalam kehidupan nyata. Kesadaran siswa kurang dalam menjaga kebersihan kelas.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di sekolah MTs Al-Wahdah, peneliti menetapkan hal-hal berikut:

a. Wilayah Penelitian

Wilayah kajian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yakni suatu pendekatan yang menekankan analisa pada data-data numeral (angka) yang diolah dengan metode statistika.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini yaitu tentang adakah perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media pembelajaran *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan yang tidak menggunakan media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII Mts Al-Wahdah Sumber.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kerancuan dan meluasnya masalah yang dibahas, penulis memberikan pembatasan masalah yaitu:

- a. *MGS (Monopoly Games Smart)* yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan Kurikulum 2013.

- b. Untuk mengukur kemampuan siswa dibatasi pada hasil belajar yang dicapai siswa setelah diadakan tes pada materi Ekosistem, yaitu *pre test* dan *post test*.
3. Pertanyaan Penelitian
- a. Bagaimana Perbedaan aktivitas belajar siswa yang menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan siswa yang tidak menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber?
 - b. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang diterapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan siswa yang tidak menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber?
 - c. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber?

C. Tujuan Penelitian

- a. Perbedaan aktivitas belajar siswa yang menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan siswa yang tidak menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber.
- b. Perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang diterapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* dengan siswa yang tidak menerapkan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber.
- c. Respon siswa terhadap penerapan pembelajaran media *MGS (Monopoly Games Smart)* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Al-Wahdah Sumber.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga siswa dapat mengenal tentang media pembelajaran *Monopoly Games Smart*, dan dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Untuk Guru

Dapat menambah wawasan pengetahuan guru dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan media *Monopoly Games Smart* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Untuk Lembaga Keilmuan

Memberi kontribusi keilmuan sehingga dapat menambah khasanah keilmuan khususnya pada pembelajaran biologi dengan menggunakan media Monopoli Games Smart

4. Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti.

E. Kerangka Pemikiran

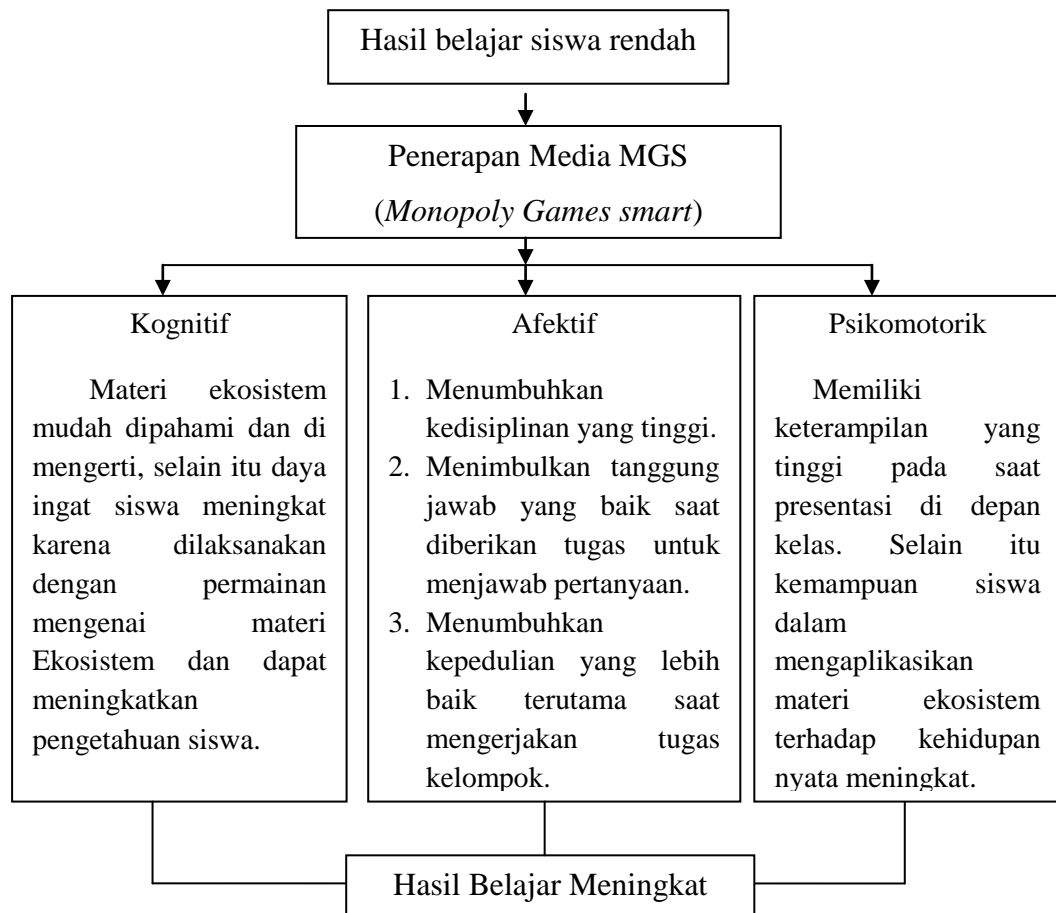
Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Guru merupakan faktor yang paling penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Guru sebagai orang yang berinteraksi langsung dengan para pelajar memiliki tanggung jawab besar agar peserta didiknya berhasil. Untuk itu seorang guru yang profesional haruslah aktif, kreatif, inovatif, dan selalu bekerja keras untuk kemajuan siswa-siswanya.

Penggunaan media yang tepat adalah salah satu usaha guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran biologi mempunyai peranan yang sangat penting, baik untuk kelancaran dalam proses pembelajaran, juga bermanfaat bagi siswa untuk membantu pemahaman terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Tetapi sangat disayangkan media pembelajaran seringkali diabaikan oleh

guru. Guru lebih sering menjelaskan materi pelajarannya hanya menggunakan verbal/ bahasa lisan tanpa dibantu oleh media pembelajaran yang konkrit. Dalam hal ini media pembelajaran sangat penting khususnya pada pelajaran biologi. Karena selain menjelaskan teorinya, pendidikpun harus memperlihatkan keadaan aslinya atau setidaknya menggunakan media lain yang menunjang terhadap proses pembelajaran.

Penggunaan media *MGS (Monopoly Games Smart)* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Media *MGS* merupakan media yang berbasis pada permainan monopoli yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa dalam menerima mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penulis beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran *MGS* dalam pembelajaran biologi pada konsep interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sangatlah sesuai karena pelajaran biologi merupakan pelajaran yang berhubungan dengan alam yang membutuhkan gambaran langsung objek yang akan dibahas sehingga siswa terangsang dan tertarik untuk mengetahui pelajaran yang disampaikan, dengan harapan hasil belajar siswa dapat tercapai. Secara ringkas skema penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan peneliti, dijabarkan dari landasan teori atau tinjauan pustaka dan harus diuji kebenarannya (Riduwan, 2006:37). Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka penulis mengajukan suatu hipotesis yaitu terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Monopoly Games Smart (MGS)* dengan yang tidak menggunakan media *Monopoly Games Smart (MGS)* pada pembelajaran biologi materi Ekosistem di Mts Al-Wahdah Sumber.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil belajar biologi siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar siswa yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* lebih besar daripada kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dapat meningkatkan keaktifan siswa.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dengan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*. Hasil analisis SPSS V.16 Sig. 0,000 < 0,005 menunjukkan H_0 diterima. Jadi, Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart*.
3. Sikap dan respon siswa terhadap pembelajaran biologi pada konsep ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* sangat menyenangkan. Siswa memberikan respon yang positif baik dalam mengikuti pembelajaran maupun dalam bekerjasama dengan teman sekelompoknya sehingga dapat membantu memahami konsep yang sedang diajarkan, terbukti 30 siswa (74%) tergolong baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Hendaknya sekolah memberikan fasilitas pengajaran yang memadai sehingga guru dapat mengembangkan kreasinya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

2. Bagi guru

Diharapkan agar guru biologi SMP/MTs, khususnya MTs Al-Wahdah Sumber Kab.Cirebon dapat menggunakan media *Monopoly Games Smart* karena dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa.

3. Bagi siswa

Dengan media *Monopoly Games Smart* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep Ekosistem.

4. Bagi dinas pendidikan

Diharapkan dapat mengadakan pembinaan–pembinaan terhadap guru untuk meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Karno To. 1996. *Mengenal Analisis Tes (Pengantar ke Program Komputer Anates)*. Bandung: IKIP Bandung.
- Meltzer. 2008. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics a Possible Hidden Variable in Diagnostic Pre test Scores*. www. Ojps. Org.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rasyid dan Mansur. 2011. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima.
- Rohman, Muhammad. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Riduawan. 2004. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Syaodih, N. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja rosda karya offset.

- Sujana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tayibnapi, Y. 2008. *Evaluasi Program Dan Instrumen Evaluasi Untuk Pendidikan Dan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwanda, 2008. *Model Pembelajaran Monopoly Paikem*.
<http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-paikem/> Diakses 24 januari 2015